



⑯ BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT

⑯ Gebrauchsmusterschrift
⑯ DE 200 05 880 U 1

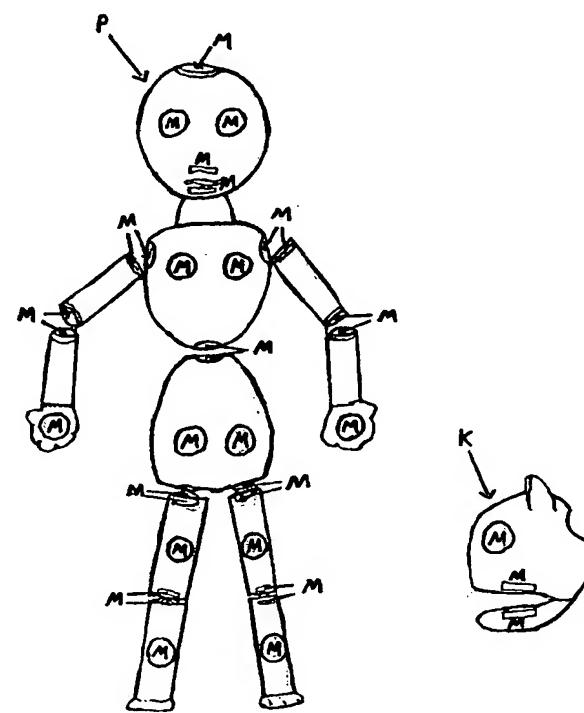
⑯ Int. Cl. 7:
A 63 H 3/02
A 63 H 3/36

DE 200 05 880 U 1

⑯ Aktenzeichen: 200 05 880.0
⑯ Anmeldetag: 30. 3. 2000
⑯ Eintragungstag: 14. 12. 2000
⑯ Bekanntmachung im Patentblatt: 18. 1. 2001

⑯ Inhaber:
Krug, Monika, 55252 Mainz-Kastel, DE

⑯ Puppe mit im Inneren befindlichen Magneten
⑯ Eine Puppe die von aussen nicht sichtbar in den Händen oder/und Füßen Magneten enthält und die einen oder mehrere weiter Magnete in anderen Körperregionen enthält.



DE 200 05 880 U 1

Puppe mit im Inneren befindlichen Magneten

Beschreibung

Stoffpuppen verschiedenster Machart Form und Ausführung sind nach dem Stand der Technik hinlänglich bekannt. Ebenso bekannt sind Puppen aller Art, die Magnete an Armen und Beine enthalten. Die Magnete dienen hier dazu, die Puppe an Metallteilen haften zu lassen.

Aufgabe der vorliegenden Erfindung war es, eine Puppe (bevorzugt eine Stoffpuppe) bereitzustellen, die nicht nur an Metallteilen anhaftbar ist, sondern die Gesten ausführen kann, wie z.B. mit den Händen die Augen zu bedecken und die ihren Mund verschliessen und sich an verschiedenen Körperteilen festhalten kann.

Die Aufgabe war erfindungsgemäß gelöst durch eine Stoffpuppe, die zum einem Magneten in ihren Händen und unter ihren Augen enthalten kann, wodurch die Puppe in der Lage ist, sich die Hände vor die Augen zu halten, wo diese durch die Anziehungskraft der Magneten verbleiben. Außerdem wird die Aufgabe gelöst durch die Bereitstellung einer Puppe, die im Bereich des Mundes mindestens zwei Magnete enthält, die dazu führen, dass sich dieser automatisch durch die Anziehungskraft der beiden Magnete schliesst.

Weiterhin kann die Puppe weitere Magnete an beliebigen Stellen enthalten. So kann z.B. eine Katzenpuppe einen Magnet im Schwanz enthalten, wodurch sie in der Lage ist ihren Schwanz mit den Pfoten festzuhalten (wenn diese ebenfalls Magnete enthalten). Ebenfalls erfindungsgemäß ist eine Puppe, die Magnete am Hinterkopf enthält, wodurch die Puppe in der Lage ist, ihre Hände hinter den Kopf zu nehmen. Weiterhin erfindungsgemäß ist z.B. eine Puppe die Magnete unter den Ohren enthält, wodurch sie sich mit den Händen die Ohren zuhalten kann. Weitere Magnete können sich in beliebigen weiteren Körperregionen befinden.

Die Magnete sind dabei so im inneren der Stoffpuppe befestigt (eingenäht), dass sie von aussen nicht sichtbar sind und so die Optik der Puppe nicht stören.

Die Magnete unter den Augen sind dabei zweckmässigerweise so angebracht, dass sie entgegengesetzte Polarität zu den Magneten auf den Innenseiten der Handflächen aufweisen. Das selbe gilt für Tierpuppen wobei hier die entgegengesetzte Polarität zwischen Augen und Pfoteninnenseiten gewährleistet sein sollte (sonst erfolgt eine ungewünschte Abstossung der Magnete).

Die Grösse der Puppe ist dabei nicht von Bedeutung. Für grössere Puppen werden jedoch entsprechend grössere (stärkere) Magneten benötigt. Die Stärke der Permanentmagneten wird jeweils so gewählt, dass die Anziehungskraft von zwei unter dem Stoff in der Stoffpuppe eingenähten Magneten für eine permanente Anziehung ausreicht (z.B. um die Hände dauerhaft vor den Augen zu halten).

DE 20005880 U1

26.09.00

Legende Zeichnung:

M = Magnet

P = Stoffpuppe

K = Stoffkatze

DE 200 05 680 U1

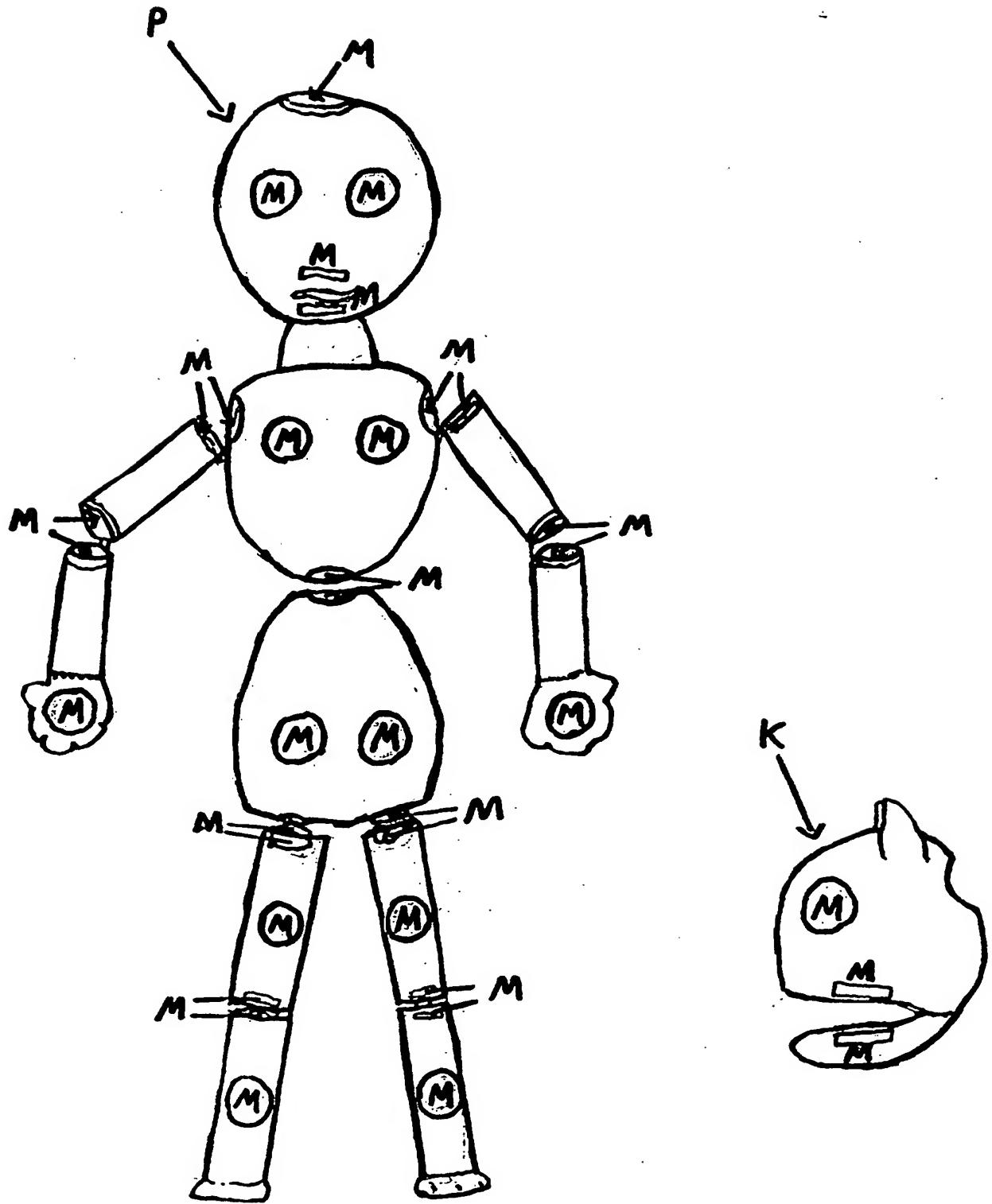
26.09.00

Schutzansprüche

1. Eine Puppe die von aussen nicht sichtbar in den Händen oder/und Füßen Magneten enthält und die einen oder mehrere weiter Magnete in anderen Körperregionen enthält.
2. Eine Puppe die von aussen nicht sichtbar in den Händen oder/und Füßen Magneten enthält und die ausserdem Magnete unter den Augen enthält.
3. Eine Puppe, die im Mund zwei Magnete enthält (im Unter- und Oberkiefer), wodurch diese den Mund verschliessen kann.

DE 20005880U1

26.09.00



DE 2000 05 880 11

THIS PAGE BLANK (USPTO)